

中国绘图动画师揭秘:

《怪兽大学》是这样炼成的

创作成员讲述皮克斯工作方法,该片23日中国内地上映



万敏在皮克斯所做的工作是把角色场景色彩及灯光的质感呈现出来。



员工福利:个性化办公室,各种运动。

由皮克斯动画工作室制作、迪士尼影业发行的《怪兽大学》将于8月23日登陆中国内地。影片从故事上看是《怪兽电力公司》的前传,故事回溯到主角毛怪与大眼仔的大学时光,讲述了他们从死对头变成至真好友的冒险经历。自6月底在海外上映以来,票房与口碑都一路走高:北美蝉联两周票房冠军;在日本它创下了今年最高的首映票房纪录;在台湾它打破动画片最高首映票房纪录;在香港它也打破了动画片最高首映票房纪录,引发全城观影热潮。

来自中国的女孩万敏是该片创作团队中的一员,她担任其中一位绘图动画师。近日,记者专访这位中国妹,听她讲皮克斯是怎么创作《怪兽大学》的,以及华人动画师在美国的生存状况。

从中国到皮克斯:曾三投简历无果

万敏在广州出生,目前就职于皮克斯艺术部,担任绘图动画师,参与《怪兽大学》的全程创作。她是如何从广州闯到皮克斯?她告诉记者,其实过程还挺有趣的。万敏曾就读于广州美术学院附中,毕业后申请到美国读帕萨迪纳艺术学院,修习插画专业。大学毕业后,因为对皮克斯的电影和美术设计非常有兴趣,万敏在2004年前后曾向皮克斯投过三次简历,但最终都是石沉大海,“一次都没有回复”。当时,她到纽约一家游戏公司工作,那家公司是ROCKSTAR GAMES(摇滚之星),出品知名游戏《侠盗飞车》,万敏参与了其他游戏如《西部大镖客》的设计工作。之后,她跳槽到洛杉矶意马动画公司,担任电影《阿童木》的色彩和角色设计。

工作之余万敏还会去看画展或者拿出在业余时间所画的作品去参展。在一次展览上,有一位资深同行出书,万敏买了书要了签名,并给对方留下一张自己的作品,这位“贵人”就是皮克斯的美术指导,对方记住了她,并将她介绍进入皮克斯。“毛遂自荐”的万敏当时留了怎样一幅作品?“有点异域风格、神话色彩的画,偏中东的感觉,可能小时候受到《阿凡提》的影响吧,自己觉得很好看。”

皮克斯的原则:一切为故事服务

《怪兽大学》在北美上映后,获得不错的口碑,不管是故事还是动画设计都有可圈可点之处。《娱乐周刊》认为“2011年的《汽车总动员2》一度让一些人怀疑皮克斯已经失去了它曾所拥有的魔力,而《怪兽大学》正是这家工作室所急需的第二次机会。苏利文和麦克相遇的欢乐故事,让这一切怀疑烟消云散”。《综艺》杂志评价称“纵然其在故事的技巧性上有点过于二手,然而充满活力的柔和色调与近乎照片级的画面质感之间精准的交互作用,让这部影片值得不断细细品味。”

说起在这个团队工作的经历,万敏提到最多的就是,所有创作者都是想讲一个好故事,所有的创作都是为故事服务,“我们的提案没有很失败的,只有不符合大局的,所以所做的东西都是要符合故事。”在制作一部动画片的过程中会有多次试映会,所有部门的工作人员以及团队高层都会到场一起观看,观影结束后,每个人每个部门都会提出意见,意见汇总后交到制片,再由制片交给导演。她介绍说,皮克斯一部电影的制作周期大约要四年,“我是中途加入的,跟了两年半。”

绘图师的工作:负责色彩质地和灯光

作为绘图师,万敏的工作内容是把角色、场景、色彩及灯光设计的质感呈现出来。比如角色设计师把大眼仔、毛怪等外形设计出来,万敏要做的就是角色颜色、毛发等的设计,“它的毛是什么感觉,是脏脏的、一团一团的,还是顺的、光滑的?我负责把这种质感画出来。”

“在皮克斯,设计和故事的关系很紧密,比如‘故事怎么样’、‘现在故事做到哪里’、‘哪里做得比较好’都是大家最常讨论的事情。故事部与艺术部的办公室就在隔壁,每周我们艺术部都会请故事部来看新创作的画,跟他们说为什么这样画。”万敏说。

万敏举了个例子说明绘图师在创作中如何帮助故事的发展。片中有场戏是大眼仔带着毛怪等人特训,起个大早做锻炼。导演想表达他们逐步迈向成功,于是绘图师需要用色彩配合导演的想法,“我们给出的色彩提案里,这幅画刚开始是那种不是特别鲜明,但特别舒服的绿色,根据情节的推进,绿色会越来越鲜艳。直到比赛结束的时候是最鲜艳的。”用色彩的递进表达故事情节,让《怪兽大学》细致逼真。

■题外话

华人动画师笔下功底好 却难入创意部

在《怪兽大学》的创作团队中,不同部门的动画师加上管理部门的同事,华人大概有十位。在一部动画电影里,创意部门则是核心中的核心。万敏说:“从中国出去的动画师,笔下功底非常好,大多是做背景绘画,很少有人能在创意部门。”这个发现也让她意识到,“在皮克斯就像又上了一次大学,它告诉我想东西不能只想一个画面,要有整一串的想法。我发现,很多在好莱坞的来自中国、韩国的新进艺术部成员,都是在美国受教育的比较多,在美国接受动画设计的学习。” 陆欣 南都供稿

